

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKn TENTANG GLOBALISASI
PADA SISWA KELAS IV SDN 2 PUCANGAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

Oleh:

DESI ROFITAH

K7113053

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Rofitah
NIM : K7113053
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKN TENTANG GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV SDN 2 PUCANGAN TAHUN AJARAN 2016/2017”** ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2017
Yang membuat

pernyataan

Desi Rofitah

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKn TENTANG GLOBALISASI
PADA SISWA KELAS IV SDN 2 PUCANGAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh

DESI ROFITAH

K7113053

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2017**

PERSETUJUAN

Nama : Desi Rofitah
NIM : K7113053
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pkn tentang Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pucangan Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Juni 2017

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Kartika Chrysti S., M.Si.
NIP 19770401 200604 2 001

Drs. Wahyudi, M.Pd
NIP 19621210 198803 1
001

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Desi Rofitah
NIM : K7113053
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pkn tentang Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pucangan Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Jumat, tanggal 09 Juni 2017 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Terang	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Suhartono, M.Pd	_____	_____
Sekretaris	: Drs. M. Chamdani, M.Pd	_____	_____
Anggota I	: Kartika Chrysti S., M.Si.	_____	_____
Anggota II	: Drs. Wahyudi, M.Pd.	_____	_____

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada
Hari :
Tanggal :

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
NIP 19610124 198702 1 001

Dr. Suhartono, M.Pd.
NIP 19620520 198803 1 003

MOTTO

Setiap pilihan adalah resiko
(Desi Rofitah)

*Pendidikan yang baik tidak menjamin pembentukan watak
yang baik*
(Fonttenelle)

PERSEMBAHAN

Teriring syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk:

☺Bapak dan Ibu ☺
(**Purwanto & Parni**)

“Terima kasih untuk segalanya, you’re my everything”

☺ Dosen Pembimbing ☺
(**Kartika Chrysti S., M.Si. & Drs. Wahyudi, M.Pd.**)

“Terima kasih untuk bimbingan dan dukungan yang diberikan selama ini”

☺ Adikku ☺
(**Nofi Dwi Lestari**)

“Semoga apa yang kulakukan selama ini dapat memotivasimu untuk menjadi pribadi yang lebih baik”

☺ Sahabatku, Saudariku ☺
(**Alifah Rifanti & Diah Kuswandari**)

“Terima kasih telah berjuang bersama, selalu memberi semangat dan motivasi. Terima kasih telah menemani saat susah dan senang. pencapaianku sekarang adalah pencapaian kita, ever after girls!”

☺ The Partner ☺
(**Sony Priyanto Sasongko**)

“Terima kasih telah menemaniku berjuang ”

☺Keluarga besar “SEMESTA” ☺
(**Alifah, Ambar, Annis, April, Auliya, Bangkit, Beni, Daryati, Diah, Diaz, Dini, Iin, Elya, Evi, Farida, Fenny, Aning, Nisa, Ikhwan, Iklas, Ilham, Imam, IDP, Rakas, Cus, Lela, Linda, Luluf, Lulup, Ayu, Romar, Mugi, Mum**)

“Kalian adalah warna hidup selama kurang lebih 4 tahun. Suka duka, kerja sama dan beradu pendapat dengan kalian merupakan warna yang indah. Teriring doa untuk kalian semoga saat nanti kita bertemu kembali, adalah saat dimana kita sama-sama dapat tersenyum bangga karena kesuksesan kita”

ABSTRAK

Desi Rofitah. **Penerapan Model *Role Playing* dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pkn tentang Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pucangan Tahun Ajaran 2016/2017.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Mei 2017.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses penerapan model *Role Playing* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi pada siswa kelas IV SDN 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017, (2) meningkatkan motivasi belajar PKn tentang globalisasi melalui model *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017, (3) meningkatkan hasil belajar PKn tentang globalisasi melalui model *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Role Playing* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi pada siswa kelas IV SDN 2 Pucangan Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan selama tiga siklus. Siklus I dan II terdiri atas dua pertemuan dan siklus III terdiri atas satu pertemuan. Setiap pertemuan terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi, angket, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dengan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi. Motivasi belajar siswa meningkat dari siklus I, II, dan III yang dilihat dari hasil angket motivasi. Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya, yaitu siklus I 84,08% dengan rata-rata 80,80, siklus II yaitu 90,91% dengan rata-rata 83,18 dan siklus III yaitu 95,45% dengan rata-rata 84,72. Adapun kendala yang sering muncul diantaranya: (1) guru belum membimbing siswa saat diskusi, (2) siswa belum percaya diri dalam memainkan peran, (3) siswa belum aktif dalam penataan panggung. Berdasarkan kendala tersebut, solusi yang ditawarkan yaitu: (1) guru membimbing siswa dengan berjalan ke setiap kelompok, (2) siswa terus melatih diri untuk berani percaya diri tampil memainkan peran di depan kelas, (3) siswa diarahkan untuk aktif dalam penataan panggung dan kelas.

Simpulan dari peneltian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: *role playing*, motivasi, hasil belajar PKn

ABSTRACT

Desi Rofitah. The Use of Role Playing Model in Improving Motivation and PKN Learning Outcome about Globalization for The Fourth Grade Students of SDN 2 Pucangan in the Academic Year of 2016/2017. Thesis, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University of Surakarta. May 2017.

The objectives of this research are: (1) to describe the steps on the use of role playing model in improving motivation and PKN learning outcome about globalization for the fourth grade students of SDN 2 Pucangan in the Academic Year of 2016/2017, (2) to improve learning motivation of PKn about globalization through role playing model for the fourth grade students of SDN 2 Pucangan in the Academic Year of 2016/2017, (3) to improve learning outcome of PKn about globalization through role playing model for the fourth grade students of SDN 2 Pucangan in the Academic Year of 2016/2017, (4) Describe the obstacles and solutions Role Playing model implementation in improving motivation and learning outcome Civic about globalization in grade IV students SDN 2 Pucangan in the Academic Year of 2016/2017.

This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Cycle I and II consist of two meetings and cycle III consists of one meeting. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were teacher and 22 students of the fourth grade of SDN 2 Pucangan. Techniques of collecting data were learning outcomes test, observation, interview, and documentation. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis consisting of data reduction, data display, and drawing conclusion or verification.

The results showed that the use of Role Playing learning model with the right steps can improve the motivation and learning outcomes of Civics on globalization. Increased motivation from cycles I, II, and III are seen from the motivation questionnaire. Student learning outcomes increase in each cycle, that is 84,08% cycle with average 80,80. Cycle II is 90.91% with an average of 83.18. And the third cycle is 95.45% with an average of 84.72. The obstacles that often arise include: (1) the teacher has not guided the students during the discussion, (2) the students are not confident in playing the role, (3) the students have not been active in the arrangement of the stage. Based on these constraints, the solutions offered are: (1) the teacher guides the students by walking into each group, (2) the students continue to train themselves to dare to believe in appearing to play the role in front of the class, (3) the students are directed to be active in the arrangement of the stage and class.

The conclusion of this research is the use of of role playing model can improve motivation and PKN learning outcome about globalization for the fourth grade students of SDN 2 Pucangan in the Academic Year of 2016/2017.

Keywords: *role playing, motivation, Learning Outcome of PKn*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan anugerah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model *Role Playing* dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar PKn tentang Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pucangan Tahun Ajaran 2016/2017”**.

Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Suhartono, M.Pd., selaku Kepala Program Studi PGSD Kebumen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
3. Kartika Chrysti S, M.Si., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Wahyudi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Sri Agustin, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 2 Pucangan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu yang turut membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca lainnya.

Kebumen, Juni 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka Berpikir	21
C. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
B. Pendekatan Penelitian	27
C. Subjek Penelitian	27
D. Data dan Sumber Data	28
E. Pengumpulan Data.....	29
F. Uji Validitas Data	38

G. Analisis Data.....	39
H. Indikator Kinerja.....	40
I. Prosedur Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Data Pratindakan	48
2. Hasil Tindakan Siklus I.....	49
3. Hasil Tindakan Siklus II	75
4. Hasil Tindakan Siklus III	102
5. Perbandingan Hasil Tindakan	114
B. Pembahasan	120
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	120
2. Motivasi Belajar	121
3. Hasil Belajar.....	122
4. Kendala dan Solusi Belajar	123
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	124
B. Implikasi	125
C. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1	Skema Kerangka Berpikir	23
2. Gambar 3.2	Alur Penelitian Tindakan Kelas	44

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 2.1	Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator PKn tentang Globalisasi di Kelas IV Semester 2	10
2.	Tabel 3.1	Kisi-Kisi lembar observasi dan wawancara penggunaan model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap guru dan siswa	35
3.	Tabel 3.2	Kisi-kisi instrumen penskoran motivasi siswa.....	37
4.	Tabel 3.3	Kisi-kisi soal tes evaluasi siklus I	38
5.	Tabel 3.4	Kisi-kisi soal tes evaluasi siklus II.....	38
6.	Tabel 3.5	Kisi-kisi soal tes evaluasi siklus III.....	39
7.	Tabel 3.6	Indikator Kinerja	41
9.	Tabel 4.1	Data Hasil <i>Pretest</i>	50
10.	Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus I Pertemuan 1	54
11.	Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	57
12.	Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	58
13.	Tabel 4.5	Kendala dan Solusi Siklus I Pertemuan 1	62
14.	Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus I Pertemuan 2.....	66
15.	Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	69
16.	Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 2.....	70
17.	Tabel 4.9	Kendala dan Solusi Siklus I Pertemuan 2	74
18.	Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa dalam Antar Pertemuan	75
19.	Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa pada Antar Pertemuan Siklus I	76
20.	Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa antar Pertemuan pada Siklus I	76

21. Tabel 4.13 Kendala dan Solusi Antar Pertemuan Siklus I	77
22. Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus II Pertemuan 1	81
23. Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa pada Siklus II Pertemuan 1	84
24. Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 1	86
25. Tabel 4.17 Kendala dan Solusi Siklus II Pertemuan 1	89
26. Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus II Pertemuan 2.....	93
27. Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa pada Siklus II Pertemuan 2	96
28. Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 2.....	97
29. Tabel 4.21 Kendala dan Solusi Siklus II Pertemuan 2.....	101
30. Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa dalam Antar Pertemuan	102
31. Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa pada Antar Pertemuan Siklus II	103
32. Tabel 4.24 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa antar Pertemuan pada Siklus II	103
33. Tabel 4.25 Kendala dan Solusi Antar Pertemuan Siklus II.....	104
34. Tabel 4.26 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus III	108
35. Tabel 4.27 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa pada Siklus III.....	111
36. Tabel 4.28 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus III.....	112
37. Tabel 4.29 Kendala dan Solusi Siklus III.....	106
38. Tabel 4.30 Analisis Hasil Observasi terhadap Guru dalam Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus I, II, dan III	117
39. Tabel 4.31 Analisis Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus I, II, dan III	117
40. Tabel 4.32 Analisis Hasil Angket Motivasi Siswa pada Siklus I, II, dan III	118

41. Tabel 4.33 Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, II dan III.....	119
42. Tabel 4.29 Kendala dan Solusi Siklus I, II, dan III.....	120

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pucangan	132
2. Daftar Nilai Pratindakan Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pucangan	133
3. Silabus Pembelajaran	134
4. Skenario Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	135
5. RPP Siklus I Pertemuan 1	138
6. RPP Siklus I Pertemuan 2	147
7. RPP Siklus II Pertemuan 1	156
8. RPP Siklus II Pertemuan 2	166
9. RPP Siklus III	175
10. Daftar Hadir Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pucangan	184
11. Contoh LKS Siswa	185
12. Contoh Evaluasi Siswa	188
13. Daftar Nilai Siswa pada Siklus I, II, dan III	189
14. Contoh Hasil Observasi Guru	190
15. Contoh Hasil Observasi Siswa	191
16. Contoh Hasil Angket Motivasi	192
17. Deskriptor Penilaian Observasi Kegiatan Guru	193
18. Deskriptor Penilaian Observasi Kegiatan Siswa	196
19. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru pada Siklus I, II, dan III	200
20. Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa pada Siklus I, II, dan III	206
21. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi pada Siklus I, II, dan III	212
22. Contoh Hasil Wawancara Guru	215
23. Contoh Hasil Wawancara Siswa	216
24. Rekapitulasi Hasil Wawancara Guru pada Siklus I, II, dan III	217
25. Rekapitulasi Hasil Wawancara Siswa pada Siklus I, II, dan III	221
26. Foto Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I, II, dan III	225
27. Surat Keputusan DEKAN FKIP UNS tentang Izin Penyusunan Skripsi	228
28. Surat Balasan Izin Penelitian	229
29. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	230